NES-JC-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

HOW TO PLAY

JACK NICKLAUS'

GREATEST 18 HOLES OF MAJOR CHAMPIONSHIP GOLF™

KONAMI®

Ⓣ

KONAMI®

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

CONGRATULATIONS!

You now own the authentic Konami home version of Jack Nicklaus' Greatest 18 Holes of Major Championship Golf for the Nintendo Entertainment System. We suggest that you read this instruction manual thoroughly before playing the game.

TABLE OF CONTENTS

INTRODUCTION/SETTING UP THE GAME . . 4

SELECTING GOLFERS 6

SKINS COMPETITION 7

STROKE PLAY/
CHOOSING YOUR CLUBS 8

CHANGING YOUR PERSPECTIVE 9

HOW TO SWING 10

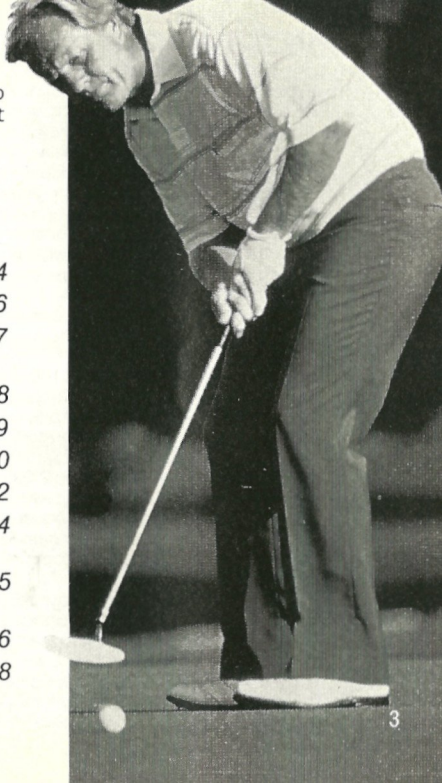
HAZARDS/ PUTTING 12

GAME SCREEN 14

TERMS/STRATEGY AND
THE GOLDEN BEAR 15

THE 18 GREATEST HOLES IN
MAJOR CHAMPIONSHIP GOLF 16

TAKING CARE OF YOUR GAME 18



CAN YOU HACK IT? (READ AT A WHISPER)

You step up to the first tee, knowing that ahead of you lie 18 of the most challenging golf holes ever conceived. It's gonna be rough, to say the least, as you face hazard after hazard in a perilous Pro Tour-like competition where you'll be lucky to win a pair of tacky plaid pants—much less one of those giant trophies with little sculptured golfers on top.

What hack fanatic could have dreamed that fairways from Pebble Beach, St. Andrews, Riviera, Baltusrol, Augusta, Muirfield, Oakmont, Merion and Royal Lytham would be linked together like they have been here. But before you confront your fantasy, you must decide whether you want to play a Skins game or Stroke play. You must also figure out how many people are playing, and whether or not you want to compete against a computer player—including the Golden Bear, who'll be showing his claws and his vicious putting touch.

And know now, as you prepare to place your ball on the tee, that there will be no gimmies, no mulligans and unfortunately no 19th hole where you can wash away your sorrows and erase a few (or more!) strokes from your scorecard.

HOW TO PLAY A ROUND

To begin the action, press the Start Button.

Next, press the Control Pad Left or Right to choose Skins or Stroke play, then press it Up or Down to select the number of players. Up to 4 can play.

Lock in your decision by pressing the A Button. (After every selection you'll press the A Button.)

NOTE: To play a round of Skins there must be at least 2 competitors. Computer players are considered competitors, and you may challenge up to 3 of them if no one else is playing. You can also mix and match computer players and human contestants. For example: A foursome can consist of you, two friends and Jack Nicklaus.

Once you've chosen your game and the number of players, a Registration Screen will appear. This is where you'll enter the name of <u>each</u> member of your onesome, twosome, threesome or foursome.

Move the cursor Up to player position and select MALE or FEMALE by moving the Control Pad Right or Left. Then press the Control Pad Down to choose whether you're going to register a computer competitor, yourself or a friend. (Remember, press the A Button to lock in your decisions.)

If you select a computer player, press the Control Pad Left or Right to choose from the eight electronic golfers (see page 6 for profiles of these golf fanatics). If you're registering yourself or a friend, press the Control Pad Left or Right to enter the player's name or initials. Lock in each letter with the A Button. (You may cancel your selections by pressing the B Button.)

Next, press the Control Pad Down, and select whether you want to play as a Beginner or an Expert. If you think you've got the skill to play at the Expert Level, then go for it. But know that it's not nearly as forgiving as the Beginner Level, and if your swing isn't perfect or you miss-hit, your score will soar.

Your last selection will be the tee-off position: Ladies, Mens or Pro. The Pro tee-off position is the farthest from the hole.

NOTE: If you're registering a computer player, his or her Skill Level and tee-off position will automatically be assigned according to their computer-born talent.

After the registration of a player is complete, press the Control Pad Down until the "OK" Box lights up, and press the A Button.

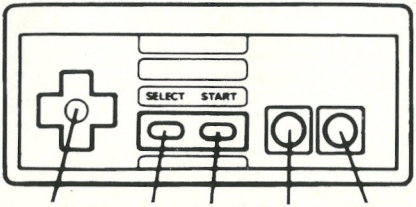
Finally, when all players are registered, press the Start Button.

BONUS INSTRUCTIONS: To get an overhead view and position of your ball while playing, press the Start Button. Press the A Button to return to action.

While in Stroke play, press the Select Button to review the scorecard. Press again to see the statistics. Return to action with the A Button.

If you're playing a Skins game, press the Select Button to check-out the prize money chart. Press again to see the statistics. Return to your round with the A Button.

The order in which you assign players determines which controller you use. (1 & 3 use Controller #1. 2 & 4 use Controller #2.)



THE COMPUTER TOUR PLAYERS (FROM STROKERS TO CHOKERS)

Jack N The Golden Bear himself. Naturally, the Player of the Century plays at the Expert Level and hits from the pro tees. His shots are carefully planned, well executed and he hits the ball farther than the posted distance for each club. Nicklaus is one of those rare golfers who almost always does exactly what he sets out to do.

Nancy D Though enthusiastic, Nancy's just beginning. She often suffers a wicked slice on her drives. And long putts give her lots of trouble.

Lars X Calls himself Mr. X and likes to think of himself as an expert—which is why he drives from the pro tees. He has a tendency to hook drives and pull putts to the left.

Babs R A true competitor, Babs considers herself an expert. She usually hits the ball straight—with an occasional slice. When it comes to putting, she's overly cautious, and frequently leaves her putts short.

Art M Art's a weekend golfer who could use a little practice. His shots tend to be short but straight. And his putts tend to be long and off-line.

Natasha Natasha's a big hitter. She drives from the men's tees, and has played at the Expert Level for years. If she doesn't slice, her tee shots are beautiful. But she often lags her putts.

Eddie C He's no Jack Nicklaus, but this guy is good. So good, in fact, he makes a living suckering players into a "friendly" game of Skins. Naturally, he plays at the Expert Level and drives from the pro tees.

Sally C Though she's been playing for years, Sally is still a beginner. She just can't seem to get the swing of it. She hits from the ladies' tees. Her drives could go either way—hook or slice. And she leaves her putts short.

HOW TO SKIN A BUCK

Skins is a game made popular in recent years by a special tournament that has pitted head-to-head: Jack Nicklaus, Gary Player, Arnold Palmer, Lee Trevino, and Fuzzy Zoeller. The rules are similar to Match Play—you have to win a hole outright (no ties)—but the betting system completely changes the objective. Instead of trying to win the most holes, you try to win the most money.

A dollar amount is assigned to each hole. Typically, the first six holes are worth one amount, the next six are worth twice that much, and the last six are triple the original prize. The best ball (lowest score on the hole) takes the prize.

If the hole is halved (two or more players tie for best ball) the money for that hole carries over to the next one. That means the money—and the tension—can add up fast. In one memorable Skins game, Gary Player had to roll in a 4-foot birdie to walk away with $170,000.

SELECTING BEAUCOUP (BOO-KOO) PRIZES FOR YOUR SKINS GAME

You can choose to play Championship Skins—a $36,000 match with single hole prizes of $1,000, $2,000 and $3,000 for each set of 6 holes. Or, you can change the entire prize structure.

- To play the existing game, highlight CHAMPIONSHIP SKINS with the Control Pad and press the A Button.
- To alter the total wager, press the Control Pad Down to highlight CHANGE TOTAL PRIZE, then press the A Button. Next, press the Control Pad Left or Right to change dollar values in the Total Prize Box. Lock in cash amounts with the A Button. Press the Start Button and new wagers are automatically assigned to each hole.
- To alter the prize for any hole, press the Control Pad Down until CHANGE HOLE PRIZE is highlighted, then press the A Button. Next, use the Control Pad to highlight the hole you want to change and press the A Button. Use the Control Pad and A Button to assign dollar amounts, and then press the Start Button. Repeat this process for every hole you want to change. If you don't specifically assign money to a hole, the $ amount will be zero.
- When you've finished lining up the sponsors' money, press the Start Button one last time for CHAMPIONSHIP SKINS and CHANGE TOTAL PRIZE or twice for CHANGE HOLE PRIZE. Now you're merrily on your way to either the bank or (if you lose) the poor house.

NOTE: To keep your greed in check, the total prize value cannot exceed $9,999,999.00. Sorry, but you'll just have to live with it.

STROKE PLAY (TRADITIONAL GOLF IN ITS PRISTINE STATE)

In Stroke play, most great players consider the golf course to be their opposition much more than their fellow competitors. That's because the goal is not to win holes (Match Play), or take the big money holes (Skins), but to shoot the lowest score over 18 holes. As Jack puts it: "Stroke play is an 18-hole game, but you can play it only one shot at a time."

To master this glorious game, line up your Ball Aiming Cursor, keep your eye on the Power Bar and swing away!

Oh, and try not to feel the tremendous pressure.

CHOOSING YOUR CLUBS

Beginner The computer will calculate your yardage from the pin, then automatically select the club with a posted maximum distance (see the Club Distance Chart) closest to that yardage. The club will appear in the Club Selection Box at the bottom right of your screen, along with its posted maximum distance.

Be careful: The computer only takes distance into consideration—not wind, trees, rough or other conditions which can affect club selection.

You can override the computer's choice by pressing the Control Pad Up or Down to scroll through your bag of clubs.

Expert You must select your own clubs for each shot; the Club Selection Box defaults to the last club you used until you press the Control Pad Up or Down to pick another stick.

Base your decision on the yardage to the pin—as shown on the bottom center of the screen—and other playing conditions such as wind, hazards and rough.

If you don't select a club, the computer automatically selects a sand wedge in the sand, a putter when on the green and a driver on the tee. If you're not in any of these positions, it will display the last club you used.

Club Selection Chart

	DISTANCE	
CLUB	**MEN'S**	**LADIES'**
Driver	250 yards	225 yards
3 Wood	235 yards	211 yards
4 Wood	220 yards	198 yards
2 Iron	207 yards	186 yards
3 Iron	195 yards	175 yards
4 Iron	185 yards	166 yards
5 Iron	173 yards	155 yards
6 Iron	155 yards	139 yards
7 Iron	143 yards	128 yards
8 Iron	130 yards	117 yards
9 Iron	112 yards	100 yards
P-wedge	100 yards	90 yards
S-wedge	80 yards	72 yards
Putter	80 feet	80 feet

NOTE: These distances are calculated under near-perfect conditions. No wind, rough, slopes or hills. When you choose your clubs, be sure to compensate for all environmental factors.

CHANGING YOUR PERSPECTIVE

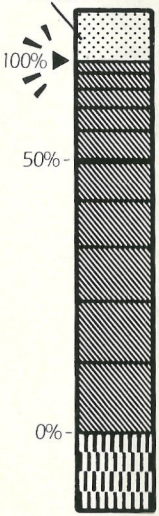
If you don't like the direction you're aiming toward—say a tree blocks your shot—you can change it:

1. Press the Control Pad Left or Right to slide the Ball Aiming Cursor past either of the two vertical pegs that bookend the top of the screen.
2. Slide it past the left peg: The screen automatically redraws and you now see what you would see if you had physically shifted your vision to the left.
3. Slide it past the right peg: It causes the same shift of perspective, but to the right.
4. If you want, you can continue to scroll right or left and see a 360° view of the hole from where you're standing.

HOW TO SWING

The movement of the Power Bar on the left of the screen corresponds directly with your player's swing on screen. Every shot requires THREE taps on the A Button to execute. The timing of the taps determines how hard and how straight you hit the ball.

1. Press the A Button once to begin your backswing.
2. Press the A Button a second time to control the distance of your shot (and start your downswing).
3. Press the A Button a final time to strike the ball, controlling how far left or right of straight you want to hit it.



THE POWER BAR

The middle section of the Power Bar—let's call it the Swing Zone—is divided into ten segments, each of which represents 10% of your club's potential distance (as determined by the Club Distance Chart on page 9).

Thus, the bottom line of the Swing Zone represents 0% or 0 distance; the top line represents 100%, or the maximum distance for each club as set by the computer; and the Half Line (indicated in red) represents 50% or half that maximum distance. Above the 100% line represents the Maximum Power Area, which adds both extreme distance and a certain element of risk to your shot.

A Sample Shot:

You're standing on the tee of a 300-yard hole, so you grab your driver, intending to hit it full. If you selected a male player, a full driver means 250 yards in this game.

1. Press the A Button to start your backswing; a color rises like mercury from the bottom of the Swing Zone towards the 100% line.
2. Watch the rise carefully. Try to press the A Button the moment it reaches the 100% line. A triangular arrow to the left of the Power Bar indicates exactly where you make your tap.
3. To keep your shot straight on target (with the Ball Aiming Cursor), make your third tap on the "0" line.

Note: The computer automatically tells you how far you hit the ball.

OVERSWINGING AND UNDERSWINGING

If you make the second tap late—inside the Maximum Power Area—you overswing. That means your shot can carry longer than the posted maximum distance of your club. It also means that if you misjudge your third, or accuracy tap, the resulting hook or slice is randomly exaggerated.

If you're early on the second tap—beneath the 100% line of the Swing Zone—you underswing. That means the distance of your shot will be some percentage less than the full posted distance of your club. How much less depends on how early you make your tap—the earlier the tap, the shorter your hit.

SOME REALLY SWINGING ADVICE FROM JACK

Overswinging and underswinging are not necessarily bad. It depends on the situation. You HAVE to underswing on some shots—for example, when you have a 6-foot putt and you're holding a putter with an 80-foot range. (Accuracy isn't sacrificed by underswinging, just distance.)

On the other hand, a big hit sometimes offers the better golfer a fine opportunity to gain a competitive edge. "A perfect example is the 15th at Augusta National," says Jack. "Almost everyone cuts loose here because the reward can be a shot at the green with an iron for a two-putt birdie."

HOOKING AND SLICING

If there's no wind and if you make your third, or accuracy, tap on the bottom line of the Swing Zone, the ball should fly straight. But just as you can't hit every club full, it's unlikely that you can hit every shot straight. And sometimes you may not want to hit it straight.

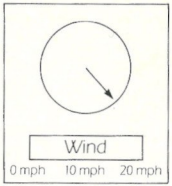
How to hit a hook, so that it "draws" the ball to the left:

- Press the A Button before the color reaches the bottom line of the Swing Zone. In other words, swing early—and your shot hooks to the left.
- How far it hooks depends upon how early you swing (the earlier the swing, the bigger the hook).

How to hit a slice, so that it "fades" the ball to the right:

- Press the A Button after the color reaches the bottom line of the Swing Zone. In other words, swing late—and your shot slices to the right.
- How far it slices depends upon how late you swing (the later the swing, the bigger the slice).

HAZARDS TO YOUR GAME'S HEALTH



- **Wind** Technically not a hazard itself, wind is still considered an obstacle. And many great golfers can tell you about the championships they've blown because of it.

  Imagine that you are standing in the center of the circle, facing straight ahead toward the flagstick. The line inside the circle is the wind. Now imagine there's an arrow on that line aiming away from you—that's the direction the wind is blowing.

  A bar gauge labeled WIND—below the direction circle—tells you how hard the wind is blowing. The indicator is a red colored bar that slides from left to right on the gauge.

Jack's Wind Pointers

Tailwinds "I take one or two clubs less than the distance would normally require and hit hard. Don't ever 'baby' a shot when you want height—give it a good, solid whack."

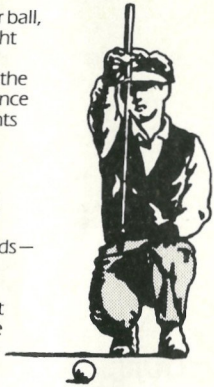
Headwinds "Obviously, you need to compensate for a strong headwind by swinging harder or using more club. Also, play the ball from right to left, rather than straight or from left to right."

Crosswinds "You have two options. One is to hook or slice against the direction of the wind, thus 'holding' the ball more or less straight. The other option is to aim as much off the direct line as you think the wind will move the ball and play your normal shot, allowing the ball to be blown back to the target."

- **Rough** Use more club or more power to hit out of the longer, thicker grass that borders the manicured fairways.
- **Sand Traps** Like the rough, you need more power or more club to get distance from a fairway bunker.
- **Water and Out-of-Bounds** Hitting into the water costs you a one-stroke penalty, and the computer gives you the option of hitting the ball again from the same location or dropping the ball near the water (but no closer to the hole). To select your option, press the A or B Button.

  Out-of-Bounds comes into play often and it costs you one stroke as well. But here, your only option is to smack the ball again from the same location as your previous shot.
- **Cart Path** It depends on the situation whether or not a cart path is hazardous or not. The ball bounces higher and farther off of it, which may be desirable on a trouble-free drive. But on some shots, the carom can carry you Out-of-Bounds. Experienced golfers call shots like this "playing the cart path."

PUTT-PUTT THIS AIN'T (SORRY, NO WINDMILLS OR COLORED BALLS!)



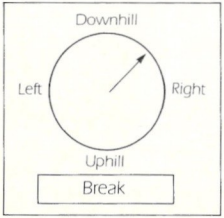
Lining Up Your Putt Imagine an invisible straight line that connects your ball, the hole, and the Ball Aiming Cursor at the top of the screen. Use the Right and Left arrow keys to move the Ball Aiming Cursor onto the end of that imaginary line. Use the three-tap procedure on the Power Bar to control the distance and direction of your stroke. Remember that the maximum distance on your putter is 80 feet, thus every segment of the Swing Zone represents 8 feet.

Reading the Green Unfortunately, many greens aren't flat, so your putts won't always go straight. To find out how much a putt is going to break right or left, or if you're putting uphill or downhill, check the Break Indicator.

Imagine that the line in the circle has an arrow on it pointing outwards—that's the direction that the putt will break (right or left) if you're aiming directly at the hole. If there's no line, there's no break.

If the arrow points due south (as on a compass), that means the putt is uphill and has no break. Uphill putts are slow; make a firm stroke. If the arrow points due north, the putt is straight downhill. Downhill putts are fast—so ease up on that mallet!

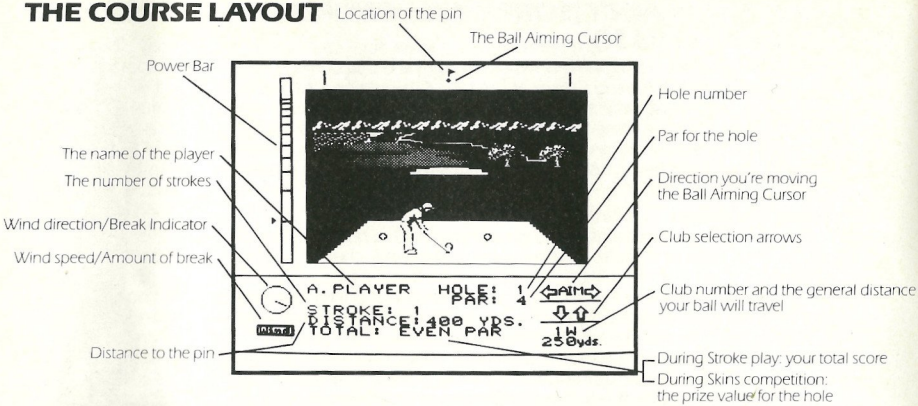
A bar gauge labeled BREAK—below the direction circle—tells you the intensity of a putt's break. The indicator is a red bar that slides from left to right on the gauge: If at the far left, the break is virtually non-existent; if at the far right, you have a major break.



Remember Pin placements are random and often change from round to round. That means each time you approach a hole, you may face a new and more difficult challenge.

Give Up Rule You have 50 swings to get the ball into the hole. After 50, you'll proceed to the next hole...with your putter drooping.

THE COURSE LAYOUT



COURSE COLORS

The Green (yellow green)

Each green has a distinctive grain which affects the role of the ball. The grain is indicated by a dark green color.

The Fairway (green)

Because the fairway is mowed daily, you'll be able to get full power behind every swing.

The Rough (dark green)

Definitely a hazard, especially on the English courses, you'll lose 40-50% of your power when hitting from the rough.

The Bunker (orange)

This beach front property will really diminish your power.

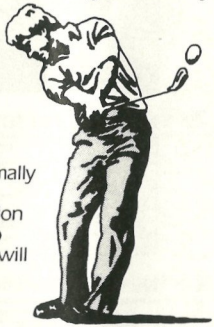
The Water Hazard (blue) **Cart Path (gray)** **Out-of-Bounds (brown)**

TERMS USED ON THE GOLF COURSE (ONES THAT WE CAN PRINT)

DOUBLE EAGLE: When you score three strokes under par on a hole.
EAGLE: When you score two strokes under par on a hole.
BIRDIE: When you score one stroke under par on a hole.
PAR: The number of strokes a hole is assigned. Short holes are par threes. Medium distance holes are par fours. Long holes are par fives.
BOGEY: When you score one stroke over par on a hole.
DOUBLE BOGEY: When you score two strokes over par on a hole.
FAIRWAY: The area between the tee and the green. The grass in the fairway is generally kept short.
HOOK: When the ball moves from right to left. Pros call it a draw.
SLICE: When the ball moves from left to right. Pros call it a fade.
TEE SHOT: Your first shot on a hole.
ROUGH: It certainly is! That's because it's the area around the fairway where the grass is usually tall, thick and extremely hairy.
ROUND: One round equals 18 holes of golf.
BUNKER: Also called traps, they're little beaches of sand placed in strategic areas. These hazards should definitely be avoided.

ADVICE TO THE HACKER

1. When swinging, keep your eyes glued to the POWER BAR.
2. Use an iron, not a wood, when hitting from the sand or rough.
3. If you're shooting from light rough, take one club more than you normally use. From heavy rough, take two clubs more.
4. Putting: Remember that the break indicator only tells you the direction of the break when you aim directly at the hole. If you hit the ball too hard, or to the right or left, the break will change because your ball will move across the slope of the green at a different speed or angle. (It's a physics thing.)



Jack "The Golden Bear" Nicklaus

JACK NICKLAUS (PLAYER OF THE CENTURY)

After dominating the game of golf for 30 years, Jack Nicklaus was voted Player of the Century. He shot a 69 at age 13. He played his first U.S. Open at 17. At 19, he played in his first Masters, and won the first of his two U.S. Amateurs.

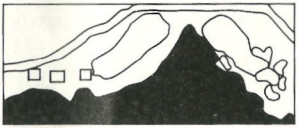
His record in the Major Championships—21 victories and 19 second place finishes—has created the standard by which others will always be judged. He's won the British Open 7 times, the Masters 6 times, the PGA 5 times and the U.S. Open 4 times.

His 271 total for the Masters is still unbroken. And in the 1977 British Open, Nicklaus was the first player to break 270 in any major tournament.

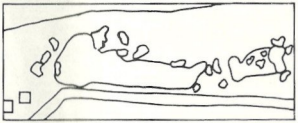
He's the only player to have won all four American majors (including the U.S. Amateur). And he's the only golfer to have won five different majors.

18 OF THE WORLD'S MOST EXTRAORDINARY MAJOR CHAMPIONSHIP GOLF HOLES

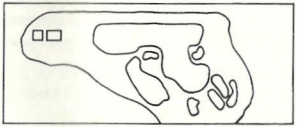
1. Number 8 at Pebble Beach (Par 4)



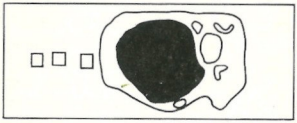
2. Number 14 at St. Andrews (Par 5)



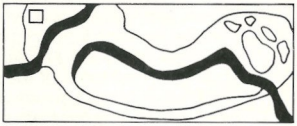
3. Number 10 at Riviera (Par 4)



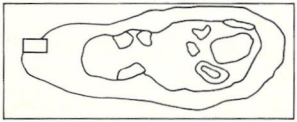
4. Number 4 at Baltusrol (Par 3)



5. Number 13 at Augusta (Par 5)

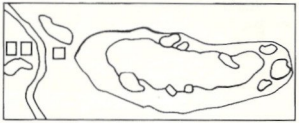


6. Number 18 at Muirfield (Par 4)

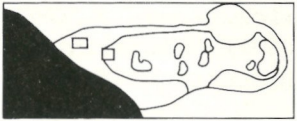


7. **Number 7 at Pebble Beach (Par 3)**

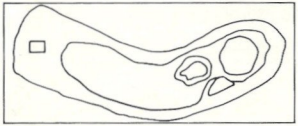
8. **Number 18 at Oakmont (Par 4)**



9. **Number 12 at St. Andrews (Par 4)**



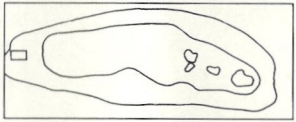
10. **Number 10 at Augusta (Par 4)**



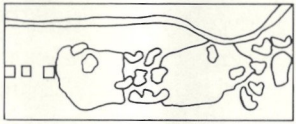
11. **Number 11 at Merion (Par 4)**

12. **Number 12 at Augusta (Par 3)**

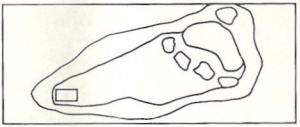
13. **Number 18 at Riviera (Par 4)**



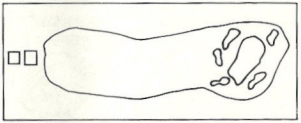
14. **Number 17 at Baltusrol (Par 5)**



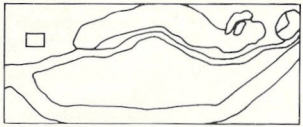
15. **Number 12 at Royal Lytham (Par 3)**



16. **Number 7 at Augusta (Par 4)**



17. **Number 17 at St. Andrews (Par 4)**



18. **Number 18 at Pebble Beach (Par 5)**

Treat Your Konami Game Pak Carefully

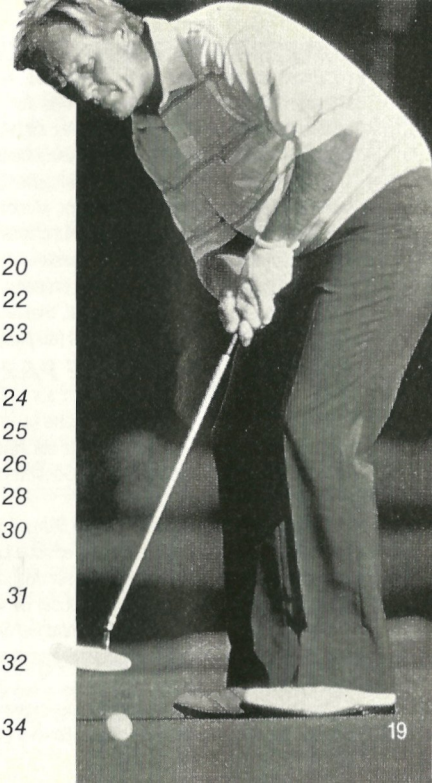
- This Konami Game Pak is a precision-crafted device with complex electronic circuitry. Avoid subjecting it to undue shock or extremes of temperature. Never attempt to open or dismantle the Game Pak.
- Do not touch the terminal leads or allow them to come into contact with water or the game circuitry will be damaged.
- Always make sure your NES Control Deck is SWITCHED OFF when inserting the Game Pak or removing it from the NES Control Deck.

FELICITATIONS!

Vous venez d'acquérir l'authentique version familiale Konami du jeu "Jack Nicklaus', Greatest 18 Holes of Major Championship" pour le Nintendo Entertainment System. Nous vous conseillons de lire attentivement ce manuel d'instruction avant de commencer à jouer.

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION/PREPARATION DU JEU... 20
CHOIX DES JOUEURS..... 22
COMPETITION "SKINS" 23
STROKE-PLAY/
CHOIX DES CLUBS 24
CHANGEZ DE PERSPECTIVE 25
LE SWING 26
COUPS A PROBLEMES/PUTTING..... 28
ECRAN DE JEU..... 30
TERMES/STRATEGIE
ET L'OURS D'OR..... 31
LES 18 TROUS LES PLUS CELEBRES
DES PLUS GRANDS TOURNOIS DE GOLF . 32
PRENEZ SOIN DE VOTRE
CARTOUCHE DE JEU 34



POURREZ-VOUS FAIRE FACE?

Vous vous avancez vers le premier tee, sachant que vous allez au-devant des 18 trous de golf les plus difficiles jamais conçus. Cela va être très dur, d'affronter difficulté après difficulté dans une compétition périlleuse semblable à un tour de pro. Vous aurez de la chance si vous gagnez un pantalon écossais de mauvais goût — mais ne rêvez pas à un de ces gigantesques trophées ornés de petits golfeurs sculptés.

Quel fanatique du golf aurait pu imaginer que des fairways provenant de Pebble Beach, St. Andrews, Riviera, Baltusrol, Augusta, Muirfield, Oakmont, Merion et Royal Lytham seraient réunis comme ils l'ont été dans ce jeu. Mais avant de commencer, vous devez choisir entre faire une partie de Skins ou de Stroke; le nombre de joueurs et si, oui ou non, vous voulez vous mesurer à un joueur informatisé — y compris l'Ours d'Or.

Enfin, maintenant que vous vous préparez à poser votre balle sur le tee, sachez qu'il n'y aura pas de cadeaux, pas de tirs de consolation et, malheureusement, pas de 19ème trou où vous pourriez effacer vos chagrins ainsi que quelques marques (ou plus) sur votre carte de score.

COMMENT JOUER UNE PARTIE

Pour commencer à jouer, appuyez sur le Bouton Start.

Puis appuyez sur les flèches gauche ou droite de la manette multidirectionnelle pour choisir entre un jeu de type Skins ou Stroke; appuyez ensuite sur Haut (Up) ou sur Bas (Down) pour choisir le nombre de joueurs. Un maximum de 4 joueurs est autorisé. Confirmez votre choix en appuyant sur le bouton A. (Vous appuierez sur le bouton A après chaque sélection).

REMARQUE: Pour une partie de Skins, il faut au moins deux concurrents. Les joueurs informatisés sont considérés comme des concurrents, et vous pouvez en défier au moins trois si personne d'autre ne joue. Vous pouvez également mélanger et opposer des joueurs informatisés et des concurrents en chair et en os. Par exemple, un Foursome peut se composer de vous, de deux camarades et de Jack Nicklaus.

Une fois que vous aurez choisi votre jeu et le nombre de joueurs, un écran d'inscription viendra s'afficher. c'est à ce moment-là que vous devrez introduire le nom de chaque membre de votre partie à un seul, deux, trois ou quatre joueurs.

Mettez le curseur sur la position du joueur et choisissez entre Hommes (MALE) et Dames (FEMALE) en bougeant la manette multidirectionnelle vers la gauche ou vers la droite. Puis appuyez vers le bas pour choisir si

vous allez inscrire un joueur informatisé (CPU), vous-même ou un camarade. (N'oubliez pas d'appuyer sur le bouton A pour confirmer votre choix).

Si vous choisissez un joueur informatisé, appuyez sur les flèches gauche ou droite de la manette pour sélectionner un des huit golfeurs électroniques (voir golfeurs page 6). Pour inscrire votre nom ou celui d'un ami, sélectionnez les lettres avec les flèches droite et gauche de la manette. Puis confirmez-les à l'aide du Bouton A.

Appuyez ensuite sur le bas de la manette multidirectionnelle, et indiquez si vous voulez jouer dans la catégorie Beginner (Débutant) ou Expert.

Votre dernière sélection concernera les positions de départ: Ladies (Dames), Men (Hommes) et Professionnels (Pro). La position de départ des professionnels est la plus éloignée du trou.

REMARQUE: Si vous inscrivez un joueur informatisé, son niveau de jeu sera déterminé automatiquement en fonction du talent que l'ordinateur lui accorde.

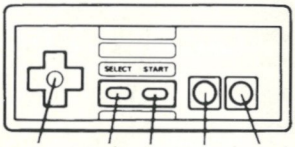
Une fois que l'inscription d'un joueur est faite, appuyez sur la flèche Bas (Down) de la manette jusqu'à ce que le pavé "OK" s'allume; appuyez ensuite sur le Bouton A.

Enfin, lorsque tous les joueurs ont été inscrits, appuyez sur le Bouton Start.

INSTRUCTIONS EN PRIME: Pour obtenir une vue plongeante et voir la position de votre balle en cours de partie, appuyez sur le Bouton Start. Appuyez sur le Bouton A pour revenir au jeu.

Pendant le Stroke-play, appuyez sur le Bouton Select pour examiner la carte de score. Exercez une nouvelle pression pour voir les statistiques. Revenez au jeu en appuyant sur le Bouton A.

Si vous jouez un Skins, appuyez sur le Bouton Select pour vérifier le tableau des sommes à gagner. Exercez une nouvelle pression pour voir les statistiques. Revenez à votre partie en appuyant sur le Bouton A.



Manette multidirectionnelle *Select* *Start* *Bouton B* *Bouton A*

L'ordre d'inscription des joueurs détermine la manette que vous utilisez. (1 & 3 utilisent la Manette # 1, 2 & 4 utilisent la Manette # 2.)

LES JOUEURS DU CIRCUIT INFORMATIQUE

Jack N *L'Ours d'Or en personne. Bien entendu, le Champion du Siècle joue au niveau Expert et tire à partir des tees de pro. Ses coups sont préparés avec soin, magnifiquement exécutés, et il lance la balle plus loin que la distance prévue pour chaque club. Nicklaus est un de ces rares golfeurs qui réalisent presque toujours exactement ce qu'ils ont décidé de faire.*

Nancy D *Bien qu'enthousiaste, Nancy est encore débutante. La trajectoire de ses drives s'incurve souvent en un méchant slice. Et des putts trop longs lui causent bien des soucis.*

Lars X *Il se fait appeler Monsieur X, il tire à partir des tees de pro car il pense qu'il est un expert. Il a tendance à tirer ses balles en hook et ses putts partent vers la gauche.*

Babs R *Une véritable battante, Babs se considère comme une experte. En général elle tire droit devant elle avec, de temps en temps, un slice. Dès qu'il s'agit de putter, elle devient extrêmement prudente, et ses putts sont souvent trop courts.*

Art M *Art est un golfeur du dimanche qui aurait besoin d'un peu de pratique. Ses tirs ont tendance à être courts, mais droits. Et ses putts ont tendance a être longs et hors de l'axe.*

Natasha *Natasha tape fort. Elle drive à partir des tees d'hommes, et joue au niveau Expert depuis des années. Quand son jeu est exempt de slice, ses coups de départ sont superbes. Mais ses putts sont souvent trop courts.*

Eddie C *Ce n'est pas un Jack Nicklaus, mais ce type est bon. Tellement bon, qu'il gagne sa vie en plumant des joueurs avec des parties "amicales" de Skins. Bien entendu, il joue au niveau Expert à partir des tees pro.*

Sally C *Bien que jouant depuis des années, Sally est toujours une débutante. Elle semble incapable de prendre le bon pli. Elle drive à partir des tees de femme. Ses drives peuvent aller des deux côtés — hook ou slice. Et ses putts restent courts.*

COMMENT GAGNER DU FRIC AU SKINS

Le Skins est une forme de jeu qui s'est popularisée au cours des dernières années à l'occasion d'un tournoi spécial qui vit l'affrontement de Jack Nicklaus, Gary Player, Arnold Palmer, Lee Trevino, et Fuzzy Zoeller. Les régles sont semblables à celles du Match-play — vous devez gagner un trou sans contestation (pas de matchs à égalité) — toutefois, le système de paris modifie totalement les objectifs. Au lieu d'essayer de remporter le plus grand nombre possible de trous, vous essayez de gagner le plus d'argent possible. Chaque trou représente une certaine somme en dollars. D'une manière générale, les six premiers trous valent une somme, les six trous suivants valent le double, et les six derniers valent trois fois la somme initiale. La meilleure balle (le score le plus faible pour le trou) emporte la récompense.

Si le trou est partagé en deux (deux joueurs ou plus enregistrent le même résultat pour la meilleure balle), la somme correspondant à ce trou est reportée au trou suivant. Cela veut dire que l'argent - et la tension - peuvent monter très vite. Dans un jeu de Skins mémorable, Gary Player dut faire un birdie de 1,2O mètre environ pour empocher 170.000 dollars.

CHOISISSEZ BEAUCOUP DE PRIMES POUR VOTRE JEU DE SKINS

Vous pouvez choisir de faire un tournoi de Skins — une partie dotée de 36.000 dollars, avec des primes par trou de 1.000, 2.000 et 3.000 dollars pour chaque groupe de 6 trous. Vous pouvez également modifier toute la structure des primes.

- *Pour jouer le jeu existant, sélectionnez CHAMPIONSHIP SKINS (Tournoi de Skins) avec la manette multidirectionnelle, et appuyez sur le Bouton A.*
- *Pour modifier le montant total de la bourse sélectionnez CHANGE TOTAL PRIZE (Changement de la bourse totale) avec la flèche Down (Bas) de la manette. Appuyez ensuite sur les flèches Gauche ou Droite de la manette pour modifier le nombre de dollars inscrits dans le pavé Total Prize (Bourse totale). Confirmez la valeur des primes avec le Bouton A. Appuyez sur le Bouton Start, et de nouveaux paris seront automatiquement attribués à chaque trou.*
- *Pour modifier la valeur attribuée à un trou déterminé, sélectionnez CHANGE HOLE PRIZE (Changement de la valeur du trou) avec la flèche Down de la manette, puis appuyez sur le Bouton A. Servez-vous de la manette multidirectionnelle et du Bouton A pour affecter des montants en dollars, et appuyez ensuite sur le Bouton Start. Répétez ce processus pour chaque trou dont vous désirez changer la valeur. Si vous n'affectez pas de valeur spécifique à un trou, le montant en dollars sera de zéro.*

PRIME POUR VOTRE JEU DE SKINS (SUITE)

- *Quand vous aurez terminé d'attribuer l'argent du sponsor, appuyez une dernière fois sur le Bouton Start pour CHAMPIONSHIP SKINS (Tournoi de Skins) et CHANGE TOTAL PRIZE (Changement de la bourse totale) ou deux fois pour CHANGE HOLE PRIZE (Changement de la valeur du trou). Maintenant vous êtes joyeusement en route vers la banque ou (si vous perdez) vers un asile de pauvres.*

REMARQUE: Pour ne pas vous laisser emporter par votre cupidité, la valeur des prix a été limitée à 9.999.999,00 dollars. Nous sommes désolés, mais vous devrez vous en contenter.

STROKE-PLAY (LE GOLF TRADITIONNEL VÉRITABLE)

En Stroke-play, la plupart des grands joueurs pensent que leur adversaire c'est le parcours, bien plus que leurs concurrents. En effet, leur objectif n'est pas de gagner des trous (comme en Match-play) ou de remporter des trous d'un montant élevé (comme avec le Skins), mais d'obtenir le score le plus bas sur les 18 trous. Comme le dit Jack Nicklaus: "Le Stroke-play est un jeu sur 18 trous, mais vous ne pouvez le jouer que coup par coup".

Pour maîtriser ce jeu superbe, alignez votre Curseur de Visée de Balle (Ball Aiming Cursor), observez la barre de puissance (Power Bar) et démarrez votre swing!

Et surtout ne vous laissez pas submerger par l'incroyable tension.

CHOIX DES CLUBS

Débutant *L'ordinateur calculera le métrage à partir du drapeau, puis choisira automatiquement le club en fonction de la distance maximale enregistrée la plus proche de ce métrage (voir le Tableau de Distance des Clubs - Club Distance Chart). Le club ainsi que sa distance maximale enregistrée viendront s'afficher dans le Pavé de Sélection des Clubs (Club Selection Box) en bas à droite de votre écran.*

Faites attention: l'ordinateur ne tient compte que de la distance - et non du vent, des arbres, du rough, ou autres facteurs qui pourraient affecter le choix du club.

Vous pouvez annuler le choix de l'ordinateur en appuyant sur les flèches Haut et Bas de la manette multidirectionnelle pour faire défiler le contenu de votre sac de clubs.

Expert *Vous devez choisir votre club pour chaque coup. Le Pavé de Sélection des Clubs désigne par défaut le dernier club que vous avez utilisé, tant que vous n'avez pas appuyé sur la flèche Haut ou Bas de la manette multidirectionnelle pour en choisir un autre.*

Décidez votre choix en fonction du métrage jusqu'au drapeau — tel qu'il est indiqué en bas au centre de l'écran — ainsi que d'autres facteurs de jeu comme le vent, les accidents de terrain et le rough.

Si vous ne choisissez pas de club, l'ordinateur choisit par défaut un sand-wedge dans le sable, un putter sur le green et un driver sur le tee. Sinon, il affichera le dernier club utilisé.

Tableau de Séléction des Clubs

	DISTANCE	
CLUB	**MEN'S**	**LADIES'**
Driver	250 yards	225 yards
3 Wood	235 yards	211 yards
4 Wood	220 yards	198 yards
2 Iron	207 yards	186 yards
3 Iron	195 yards	175 yards
4 Iron	185 yards	166 yards
5 Iron	173 yards	155 yards
6 Iron	155 yards	139 yards
7 Iron	143 yards	128 yards
8 Iron	130 yards	117 yards
9 Iron	112 yards	100 yards
P-wedge	100 yards	90 yards
S-wedge	80 yards	72 yards
Putter	80 feet	80 feet

NOTE: These distances are calculated under near-perfect conditions. No wind, rough, slopes or hills. When you choose your clubs, be sure to compensate for all environmental factors.

CHANGEZ DE PERSPECTIVE

Si vous voulez changer la direction de votre tir — par exemple parce qu'un arbre est dans l'axe de votre coup — vous pouvez le faire de la façon suivante:

1. *Appuyez sur la flèche Gauche ou Droite de la manette pour faire glisser le Curseur de Visée de Balle derrière l'un ou l'autre des deux taquets verticaux qui enserrent le haut de l'écran.*

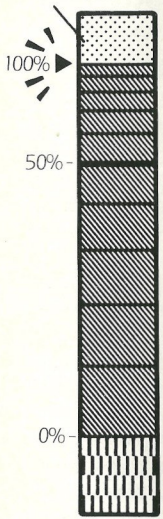
2. *Faites-le glisser derrière le taquet de gauche: l'écran se redessine automatiquement pour vous montrer ce que vous verriez en dirigeant votre regard vers la gauche.*

3. *Faites-le glisser après le taquet de droite: votre perspective est également modifiée, mais vous regardez vers la droite.*

4. *Si vous le désirez, vous pouvez continuer à déplacer l'image vers la droite ou vers la gauche et obtenir ainsi une vue à 360° du trou à partir de l'endroit où vous vous trouvez.*

LE SWING

Le mouvement de la Power Bar (Barre de Puissance) à gauche de l'écran traduit exactement la force du swing de votre joueur à l'écran. L'exécution de chaque tir demande TROIS coups sur le Bouton A. La synchronisation des coups détermine la force et la trajectoire du tir.



1. *Appuyez sur le Bouton A une première fois pour débuter votre backswing.*

2. *Appuyez sur le Bouton A une deuxième fois pour commander la distance de votre tir (et commencer votre downswing).*

3. *Appuyez sur le Bouton A une dernière fois pour frapper la balle, en déterminant, au moment de l'impact, le degré d'incurvation vers la droite ou vers la gauche donné à sa trajectoire.*

LA BARRE DE PUISSANCE

La section médiane de la barre de puissance - que nous appellerons la Zone de Swing - est divisée en 10 segments, chacun d'eux représentant 10% de la distance possible de votre club (voir Tableau page 9).

La ligne du bas de la Zone de Swing représente 0%, (distance 0), et la ligne du haut 100% (distance maximale) pour chaque club. La ligne du milieu, indiquée en rouge, représente 50%. Au-dessus de la ligne des 100% se trouve la zone de Puissance Maximale, qui donne à la fois une distance extrême et un élément de risque à votre tir.

Exemple de tir:

Vous prenez votre départ sur le tee d'un trou de 300 yards (275m) et vous tenez fermement votre driver pour frapper fort. Si vous avez choisi un joueur homme, un driver long correspond à une distance de 250 yards (228m) dans ce jeu.

1. *Appuyez sur le Bouton A pour débuter votre backswing: une couleur monte comme du mercure depuis le bas de la Zone de Swing vers la ligne des 100%.*

2. *Observez attentivement la montée de la couleur. Essayez d'appuyer sur le Bouton A au moment où elle atteint la ligne des 100%. Une flèche triangulaire située à gauche de la Barre de Puissance indique exactement le moment de votre frappe.*

3. *Pour maintenir votre trajectoire droit sur la cible (avec le Curseur de Visée de Balle), faites votre troisième frappe à la ligne "0".*

Remarque: L'ordinateur vous indique automatiquement la distance à laquelle vous avez frappé la balle. Après chaque swing, appuyez sur le Bouton A pour passer au tir suivant.

SWING TROP FORT ET SWING TROP FAIBLE

Si vous attendez pour la deuxième frappe du Bouton A — et que celle-ci intervient dans la zone de Puissance Maximale - votre swing est trop fort. Cela signifie que votre coup peut dépasser la distance maximale enregistrée pour votre club. Cela signifie également que si l'estimation de votre troisième frappe - ou frappe de précision - n'est pas bonne, vous pouvez imprimer à votre balle un effet de hook ou de slice très exagéré.

A l'inverse, si la deuxième frappe du Bouton A intervient trop tôt — en dessous de la ligne des 100% de la Zone de Swing - votre swing est trop faible. Autrement dit, la distance couverte par votre coup sera sensi-blement plus faible que la distance intégrale enregistrée pour votre club. Le pourcentage de distance en moins dépend du moment où votre 2ème frappe a lieu —plus vous frapperez tôt, plus votre coup sera court.

CONSEILS DE JACK NICKLAUS POUR SWINGUER

Un swing fort ou faible n'est pas forcément mauvais. Tout dépend de la situation. Certains coups demandent un swing faible — par exemple lorsque vous devez faire un putt de 6-foot (1,80m) avec un putter couvrant une distance de 80-foot (24m) (un swing faible n'a pas d'impact sur la précision, seulement sur la distance).

A l'inverse, un coup fort donne parfois l'occasion au meilleur golfeur de l'emporter de justesse. Comme dans le cas cité par Jack Nicklaus: "Le 15ème trou au National d'Augusta en constitue un parfait exemple. La plupart des joueurs frappent comme des forcenés car ce trou peut être gagné par un coup au green avec un fer pour un birdie en deux putts".

LE HOOK ET LE SLICE

En l'absence de vent, si vous faites votre troisième frappe — ou frappe de précision —au niveau de la ligne inférieure de la Zone de Swing, la trajectoire de la balle devrait être droite. Mais de même que vous ne pouvez pas imprimer à chaque club sa pleine puissance, il est peu vraisemblable que chaque coup soit parfaitement droit. Et parfois vous ne voulez pas qu'il soit parfaitement droit.

Comment faire un hook de façon à dévier la trajectoire vers la gauche:

- *Appuyez sur le Bouton A avant que la couleur n'atteigne la ligne inférieure de la Zone de Swing. En d'autres termes, avancez le début de votre swing - et votre coup ira à gauche.*
- *La longueur de votre hook dépend de la rapidité de votre swing.(Plus votre swing débute tôt, plus le hook sera fort).*

Comment faire un slice de façon à dévier la trajectoire vers la droite:

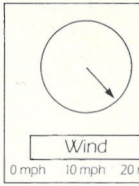
- *Appuyez sur le Bouton A une fois que la couleur a dépassé la ligne inférieure de la Zone de Swing. En d'autres termes, retardez le début de votre swing - et votre coup ira à droite.*
- *La longueur de votre slice dépend du délai de votre swing. (Plus votre swing débute tard, plus le slice sera fort).*

COUPS A PROBLEMES

- **Le vent** *Tout en n'étant pas un problème technique en soi, le vent fait néanmoins partie des obstacles.*

Imaginez que vous vous trouviez au centre du cercle ci-contre, regardant le drapeau droit devant vous. La ligne à l'intérieur du cercle correspond au vent. Imaginez maintenant que cette ligne comporte une flèche s'éloignant de vous dans la direction dans laquelle souffle le vent.

Une jauge à barre appelée WIND (VENT), située sous le cercle, vous signale la force du vent. L'indicateur est une barre de couleur rouge qui glisse de gauche à droite sur la jauge.



Les conseils de Jack Nicklaus

Vent arrière *"Je prends un club, peut-être même deux clubs en-dessous de celui normalement utilisé pour la distance et je frappe fort. Pour de la hauteur, assenez votre coup fermement".*

Vent de face *"Bien sûr, il vous faut compenser un fort vent de face par un swing plus vigoureux et en donnant plus de club. Par ailleurs, jouez la balle de droite à gauche, plutôt que tout droit ou de gauche à droite".*

Vent de côté *"Deux possibilités s'offrent à vous. L'une consiste à faire un hook ou un slice contre le vent, maintenant ainsi la balle dans une trajectoire plus ou moins droite. L'autre est de viser avec un écart par rapport à la ligne directe sensiblement égal au déplacement de la balle par le vent, et à jouer un coup normal en sachant que la balle sera repoussée vers la cible".*

- **Le rough** *Donnez plus de club ou plus de puissance pour sortir de l'herbe haute et dense qui borde les impeccables fairways.*
- **Les bunkers** *Comme pour le rough, vous devez donner plus de club et plus de puissance pour sortir d'un bunker bordant le fairway.*
- **L'eau et les hors-limites** *Si vous touchez l'eau, vous serez pénalisé d'un coup. Vous aurez alors le choix entre recommencer votre tir ou laisser tomber la balle près de l'obstacle d'eau (mais sans la rapprocher du trou). Pour choisir, appuyez sur le Bouton A ou B.*

Le hors-limites se produit fréquemment et vous pénalise également d'un coup. Dans ce cas, vous devez taper la balle de nouveau à partir de l'emplacement de votre coup précédent.

- **La piste des chariots** *La piste des chariots n'est pas toujours un problème. La balle y rebondit plus haut et plus loin, ce qui peut être souhaitable sur un drive sans histoire. Mais pour certains coups, le choc peut vous entraîner hors limites. Les golfeurs expérimentés disent alors "jouer la piste des chariots" pour ce type de coups.*

PLACE AUX PROS MAINTENANT !

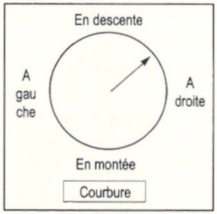
Alignez votre putt *Imaginez une ligne droite invisible reliant votre balle, le trou et le Curseur de Visée de Balle en haut de l'écran. Utilisez les flèches Gauche et Droite pour amener le Curseur à l'extrémité de cette ligne imaginaire.Utilisez la technique des trois frappes sur la Barre de Puissance pour commander la distance et la direction de votre coup. Souvenez-vous que votre putter a une distance maximale de 80-foot (25m), et que chaque segment de la Zone de Swing représente donc 8-foot (2,5m).*

Analysez le green *Malheureusement, la plupart des greens ne sont pas plats, donc vos putts n'iront pas toujours tout droit. Pour savoir de combien votre putt va s'incurver vers la gauche ou vers la droite, ou si vous puttez en montée ou en descente, consultez le Break Indicator (Indicateur de Courbure).*

Imaginez, à l'intérieur du cercle, une ligne avec une flèche pointant vers l'extérieur - celle-ci montre la direction de la courbure du putt (à gauche ou à droite) si vous visez directement le trou. Si cette ligne n'apparaît pas, il n'y a pas de courbure.

Si la flèche pointe vers le sud, cela signifie que le putt se fait en montée et n'a pas de courbure. Les putts en montée sont lents, tapez la balle avec fermeté. Si la flèche pointe vers le nord, vous puttez tout droit en descente. Les putts en descente sont rapides - alors, doucement la frappe!

Une jauge à barre appelée BREAK (courbure) - en-dessous du cercle de direction - vous indique le degré de courbure du putt. L'indicateur est une barre de couleur rouge qui glisse de gauche à droite sur la jauge: s'il se trouve complètement à gauche, la courbure est pratiquement nulle; s'il se trouve tout au bout à droite, la courbure est très importante.

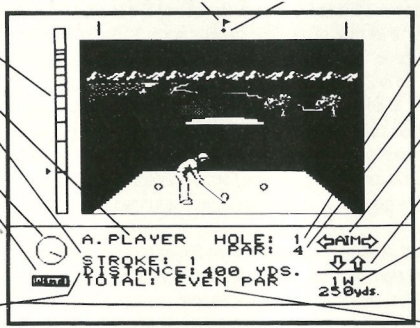


Souvenez-vous *L'emplacement des drapeaux est aléatoire et diffère souvent d'une partie à une autre. Donc, chaque fois que vous vous approchez d'un trou, vous pouvez avoir à affronter une difficulté nouvelle et plus grande.*

Déclaré forfait *Vous disposez de 50 swings pour mettre votre balle dans le trou. Après ces 50 swings, vous passerez au trou suivant... avec votre putter en berne.*

Un conseil de Jack *Après avoir réussi votre putt, appuyez sur le Bouton B et vous irez directement au tee suivant.*

LA DISPOSITION DU PARCOURS



Emplacement du drapeau
Curseur de visée de balle
Barre de Puissance
Numéro du trou
Par du trou
Nom du joueur
Nombre de coups
Direction du déplacement du Curseur de visée de balle
Direction du vent/ Indicateur de courbure
Flèches de choix du club
Vitesse du vent/ Degré de courbure
Numéro du club et distance normalement couverte par votre balle
Distance au drapeau
Votre score en Stroke-play
Valeur de la prime pour le trou en compétition Skins

LES COULEURS DU PARCOURS

Le Green (vert-jaune)

Chaque green a un grain distinctif qui affecte le trajet de la balle. Le grain est indiqué par une couleur vert foncé.

Le Fairway (vert)

Comme le fairway est tondu tous les jours, vous pouvez donner la pleine puissance à tous vos swings.

Le Rough (vert foncé)

Certainement un obstacle, en particulier sur les parcours anglais; vous perdez de 40 à 50% de votre puissance lorsque vous frappez à partir du rough.

Le Bunker (orange)

Cette plage de sable diminuera vraiment votre puissance.

L'obstacle d'eau (bleu) ***La piste des chariots (gris)*** ***Les Hors-limites (brun)***

TERMES UTILISES SUR LE PARCOURS

DOUBLE EAGLE: Trois coups de moins que le PAR pour un trou.
EAGLE: Deux coups de moins que le PAR pour un trou.
BIRDIE: Un trou de moins que le PAR pour un trou.
PAR: Nombre de coups attribué à un trou: Par 3 pour les trous courts, Par 4 pour les trous de distance moyenne et Par 5 pour les trous longs.
BOGEY: Un coup au-dessus du PAR pour un trou.
DOUBLE BOGEY: Deux coups au-dessus du PAR pour un trou.
FAIRWAY: Zone comprise entre le tee et le green. L'herbe du fairway est généralement tondue court.
HOOK: Déplacement de la balle de la droite vers la gauche. Les professionnels font un DRAW.
SLICE: Déplacement de la balle de la gauche vers la droite. Les professionnels font un FADE.
TEE SHOT (COUP DE DEPART): Votre premier coup lorsque vous jouez un trou.
ROUGH: Un rough c'est vraiment "dur". Il s'agit en effet de la zone bordant le fairway, où l'herbe est généralement haute, dense et très touffue.
ROUND (TOUR): Un tour se joue généralement sur 18 trous.
BUNKER: Aussi appelés traps (pièges), il s'agit de petites plages de sable situées aux endroits stratégiques. Ces obstacles doivent être évités dans la mesure du possible.

CONSEILS AU GOLFEUR

1. *En faisant votre swing, ne quittez pas des yeux la BARRE DE PUISSANCE.*
2. *Utilisez un fer et non un bois pour sortir du sable ou du rough.*
3. *Si vous tirez à partir d'un rough léger, choisissez un club au-dessus de celui que vous utiliseriez normalement. A partir d'un rough dense, choisissez deux clubs au-dessus.*
4. *Putting: Souvenez-vous que l'indicateur de courbure ne vous signale que la direction de la courbure lorsque vous visez directement le trou. Si vous tapez la balle trop fort, ou encore à gauche ou à droite, la courbure sera modifiée car votre balle se déplacera sur la pente du green à une vitesse ou à un angle différent (c'est une simple loi de physique).*

JACK NICKLAUS (LE CHAMPION DU SIECLE)

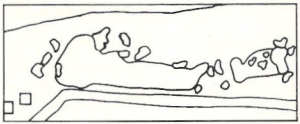
Après avoir dominé l'histoire du golf pendant trente ans, Jack Nicklaus a été élu le Champion du Siècle. A 13 ans, il faisait un score de 69. A 17 ans, il jouait son premier US Open. A 19 ans, il jouait son premier Masters et remportait la première de ses deux victoires en US Amateur.

Son record en Tournois Majeurs (Tournois du Grand Chelem) - 21 victoires et 19 deuxièmes places - constitue la norme d'après laquelle les autres joueurs seront toujours jugés. Et il est le seul golfeur a avoir gagné cinq Tournois Majeurs différents.

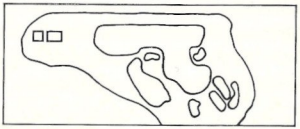
LES PLUS CELEBRES 18 TROUS DES GRANDS TOURNOIS DE GOLF

1. Numéro 8 de Pebble Beach (Par 4)

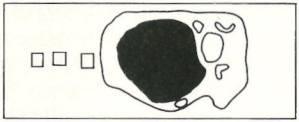
2. Numéro 14 de St. Andrews (Par 5)



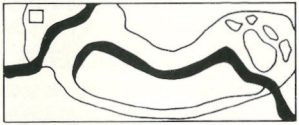
3. Numéro 10 de Riviera (Par 4)



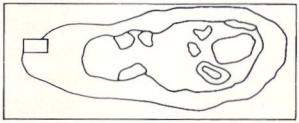
4. Numéro 4 de Baltusrol (Par 3)



5. Numéro 13 d'Augusta (Par 5)

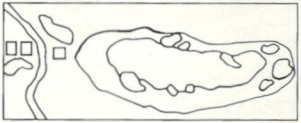


6. Numéro 18 de Muirfield (Par 4)



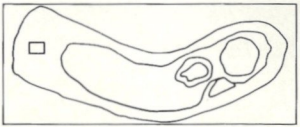
7. Numéro 7 de Pebble Beach (Par 3)

8. Numéro 18 d'Oakmont (Par 4)



9. Numéro 12 de St. Andrews (Par 4)

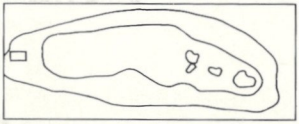
10. Numéro 10 d'Augusta (Par 4)



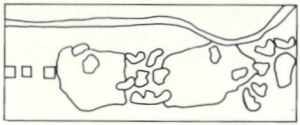
11. Numéro 11 de Baltusrol (Par 4)

12. Numéro 12 d'Augusta (Par 3)

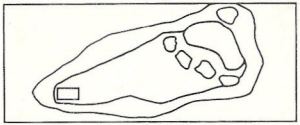
13. Numéro 18 de Riviera (Par 4)



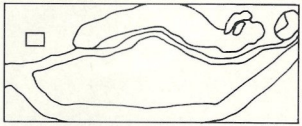
14. Numéro 17 de Baltusrol (Par 5)



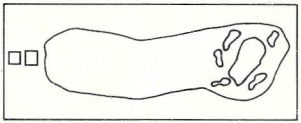
15. Numéro 12 de Royal Lytham (Par 3)



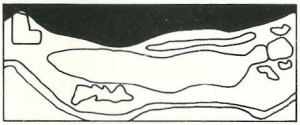
13. Numéro 17 de St. Andrew (Par 4)



16. Numéro 7 d'Augusta (Par 4)



14. Numéro 18 de Pebble Beach (Par 5)



PRENEZ SOIN DE VOTRE CARTOUCHE DE JEU KONAMI

- *Ceci est une cartouche de jeu de haute précision possédant des circuits électroniques complexes. Evitez de la cogner ou de la soumettre à des températures extrêmes. N'essayez pas de l'ouvrir ni de la démonter.*
- *Evitez de toucher aux connecteurs ou de les exposer à l'humidité, ce qui risquerait de détériorer les circuits.*
- *Assurez-vous toujours que l'alimentation électrique de votre Console NES est coupée avant d'introduire votre cartouche dans la console ou de l'en retirer.*

GEFELICITEERD

Je bent nu de gelukkige eigenaar van het oorspronkelijke Konami-spel "Jack Nicklaus' Greatest 18 Holes of Major Championship Golf" voor het Nintendo Entertainment System. Wij adviseren je deze handleiding grondig door te lezen voordat je met het spel begint.

INHOUD

INLEIDING/HET SPEL BEGINNEN 36

HET KIEZEN VAN GOLFERS 38

"SKINS"-WEDSTRIJD 39

"STROKE PLAY"/KEUZE VAN CLUBS 40

VERANDERING VAN BLIKVELD 41

HOE JE VERRE SLAGEN MAAKT 42

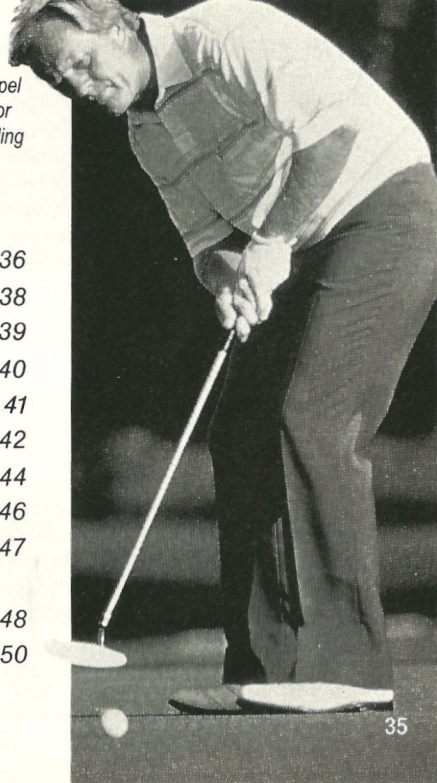
RISICO'S/PUTTEN 44

SPELSCHERM 46

TERMEN/STRATEGIE/DE GOUDEN BEER 47

DE 18 BEKENDSTE HOLES VAN DE BELANGRIJKSTE GOLFTOERNOOIEN 48

HET ONDERHOUD VAN JE SPELCASSETTE 50



KUN JE HET AAN? (LEES DIT FLUISTEREND)

Als je naar de eerste tee loopt weet je al dat je 18 van de moeilijkste golf-holes ter wereld voor je hebt. Het wordt dus op zijn zachtst gezegd moeilijk, want je moet hindernis na hindernis gaan nemen in een hachelijk soort prof-competitie en je mag al van geluk spreken als je daar een schreeuwend geruite golfbroek mee wint... laat staan zo'n enorme beker met zo'n gebeeldhouwde golfer er bovenop.

Welke geflipte fanaticus is op het idee gekomen de moeilijkste delen van de banen van Pebble Beach, St. Andrews, Rivièra, Baltusrol, Augusta, Muirfield, Oakmont, Merion and Royal Lytham met elkaar te combineren? Voordat je begint moet je eerst kiezen voor een "Skin Game" of een "Stroke Play". Ook moet je bepalen hoeveel spelers er meedoen en of je het al of niet tegen een computer-speler wilt opnemen, bijvoorbeeld tegen Jack Nicklaus, de "Golden Bear" die je zeker zijn klauwen en zijn fabuleuze putting-techniek zal laten zien.

En terwijl je de bal op de tee plaatst moet je je wel realiseren, dat je van niemand iets cadeau krijgt en dat er helaas ook geen 19e hole is waar je je verdriet kunt wegwassen en een paar (of meer) slagen van je score kunt wegwerken.

HOE JE EEN RONDE SPEELT

Druk om te beginnen op de Startknop.

Druk vervolgens op de linker- of de rechterkant van de vierpuntsdruktoets om voor "Skins Game" of "Stroke Play" te kiezen en daarna op de boven- of onderkant hiervan om het aantal spelers (maximaal vier) te selecteren.

Leg je keuze vast door op de A knop te drukken. (Druk na iedere keuze op de A knop).

OPMERKING: Voor een ronde "Skins" zijn, inclusief computer-spelers, minstens twee spelers nodig en er kunnen er maximaal vier aan meedoen. Je mag computer-spelers en mensen door elkaar gebruiken en met elkaar combineren - bijvoorbeeld jezelf, twee vrienden of vriendinnen en Jack Nicklaus.

Nadat je het soort spel en het aantal spelers hebt gekozen, verschijnt er een Registratiescherm. Vul hierop de naam van iedere speler in.

Ga met de cursor naar "Player Position" door hem naar boven (Up) te verplaatsen en kies dan MALE of FEMALE door links of rechts op de vierpuntsdruktoets te drukken. Druk vervolgens op de onderkant hiervan om je eigen naam, die van een computer-speler of van een vriend of vriendin te registreren. (Vergeet niet op knop A te drukken om je beslissing vast te leggen).

Kies je een computer-speler, druk dan op de linker- of rechterkant van de vierpuntsdruktoets om te kiezen uit de zes elektronische golfers (zie pagina 6). Als je jezelf en/of een vriend of vriendin inschrijft, druk dan op de linker- of rechterkant van de vierpuntsdruktoets om de naam of de initialen van elke speler in te voeren. Bevestig elke letter met de A knop. (Je kunt je keuze uitwissen door op knop B te drukken).

Druk vervolgens op de onderkant van de vierpuntsdruktoets en bepaal of je als Beginner of als Expert wilt spelen. Denk je dat je op Expert-niveau kunt meedoen, doe dat dan. Realiseer je echter wel dat je je hier minder fouten kunt veroorloven dan op het Beginnersniveau. Als je verre slag niet perfect is of je mist de bal, dan vliegt je score omhoog.

Tenslotte kies je de Tee-off: Ladies, Mens of Pro. De tee- off-plaats voor een Pro ligt het verst van de hole.

OPMERKING: Schrijf je een computer-speler in, dan wordt zijn of haar tee-off automatisch bepaald door het in de computer vastgelegde niveau van de betreffende speler.

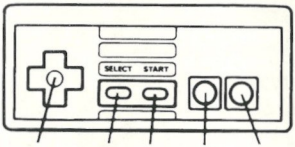
Steeds nadat een speler is ingeschreven druk je op de onderkant van de vierpuntsdruktoets totdat het vakje met OK oplicht. Daarna druk je op knop A.

Zijn alle spelers geregistreerd, dan druk je op START.

ADVIEZEN: Wil je tijdens het spel de baan en de plaats van de bal van boven bekijken, druk dan op de Startknop. Druk daarna op de A knop om door te gaan.

Druk tijdens een Stroke Play regelmatig op de Selectknop om je score te kunnen zien en nog eens voor een overzicht van je resultaten. Druk daarna op de A knop om door te gaan.

Druk tijdens een "Skins Game" op de Selectknop om een overzicht van het prijzengeld te krijgen en nog een keer voor je algemene resultaten. Hervat je ronde door op knop A te drukken.



Vierpunts-druktoets *Select* *Start* *B Knop* *A Knop*

De volgorde waarin de spelers aan slag komen wordt bepaald door de controller die je gebruikt (de spelers 1 en 3 worden door controller nr. 1 bestuurd, de spelers 2 en 4 door nummer 2).

DE COMPUTER-SPELERS (VAN MATIGEN TOT MEESTERS)

Jack N *De Golden Bear die natuurlijk op Expert-niveau speelt en vanaf de prof-tee start. Hij plant zijn slagen heel zorgvuldig en voert ze ook perfect uit. Bovendien slaat hij de bal veel verder weg dan de afstand die voor iedere club als normaal wordt beschouwd.*

Nancy D *Nancy is een enthousiaste beginnelinge. Bij haar lange slagen zwenkt de bal nog wel eens fors naar links af en met lange putts heeft ze heel veel moeite.*

Lars X *Noemt zichzelf "Mr. X" en start als expert vanaf de prof-tee. Zijn lange slagen zwenken vaak plotseling naar links af, zijn putts eveneens.*

Babs R *Een expert die meestal de bal recht vooruit slaat, maar soms zwenkt die ook plotseling naar links. Zij putt vaak te voorzichtig en mist dan net de hole.*

Art M *Een weekend-golfer die best wat meer oefening kan gebruiken. Zijn slagen zijn vaak te kort maar wel recht. Zijn putts zijn vaak te hard en niet goed gericht.*

Natasha *Zij slaat heel hard, start vanaf de mens-tee en speelt al jaren op Expert-niveau. Als de bal niet teveel naar links afwijkt, zijn haar verre slagen schitterend. In het putten is zij minder bedreven.*

Eddie C *Geen Jack Nicklaus, maar wel een goede golfer. Daardoor weet hij vaak anderen voor een "vriendschappelijk" spelletje "Skins" te strikken. Speelt op Expert-niveau en start vanaf de prof-tee.*

Sally C *Speelt al jaren, maar heeft duidelijk geen talent. Zij begint vanaf de vrouwen-tee. Haar lange slagen kunnen alle kanten opzwenken en haar putts zijn meestal te zacht.*

HOE JE "SKINS" SPEELT

Skins is heel populair geworden door een toernooi tussen topspelers. De regels zijn vergelijkbaar met die van "Match Play" - je moet een hole winnen (zonder gelijkspel) - maar in plaats van naar de meeste holes te streven, moet je proberen het meeste geld te winnen.

Iedere hole levert een bepaald bedrag op. Gewoonlijk zijn de eerste zes holes elk goed voor het ene bedrag, de volgende zes elk voor twee keer zoveel en de laatste zes voor drie keer zoveel. De beste speler (laagste score per hole) wint.

Als de hole gehalveerd wordt (twee spelers met dezelfde score) gaat het prijzengeld voor die hole naar de volgende hole. Dat geldbedrag - en de spanning - kan daardoor behoorlijk oplopen.

HET BEPALEN VAN DE PRIJZENPOT VOOR JE SKINS GAME

Je kunt kiezen voor het Kampioenschap Skins met $ 36.000,= aan prijzengeld, met bedragen van respectievelijk $ 1.000,=, $ 2.000,= en $ 3.000,= voor elke serie van zes holes, of je kunt de hele prijzenstructuur zelf veranderen.

- *Om het bestaande spel te spelen kies je "CHAMPIONSHIP SKINS" met je vierpuntsdruktoets en druk je vervolgens op de A knop.*
- *Wil je de weddenschap helemaal veranderen, druk dan op de onderkant van de vierpuntsdruktoets totdat "CHANGE TOTAL PRIZE" oplicht en daarna op knop A. Druk vervolgens op de linker- en de rechterkant van de vierpuntsdruktoets om de andere dollarbedragen in het "Total Prize"-vak te veranderen en leg deze vast door op knop A te drukken. Als je daarna op de Startknop drukt, worden de nieuwe bedragen vanzelf aan iedere hole toegewezen.*
- *Om de prijs voor een bepaalde hole te veranderen druk je op de onderkant van de vierpuntsdruktoets tot de woorden "CHANGE HOLE PRIZE" oplichten. Daarna druk je op knop A. Gebruik daarna de vierpuntsdruktoets en de A knop om de dollarbedragen te kiezen en druk dan op de Startknop.*

Herhaal dit voor iedere hole waarvoor je het prijzengeld wilt veranderen. Wijs je geen bedrag aan een bepaalde hole toe, dan wordt dat bedrag op $ 0 gesteld.

- *Na het toewijzen van het prijzengeld druk je voor de laatste keer op de Startknop om "CHAMPIONSHIP SKINS" of "CHANGE TOTAL PRIZE" te kiezen en twee keer voor "CHANGE HOLE PRIZE".*

OPMERKING: De totale prijzenpot kan niet groter worden dan $ 9.999.999,00. Jammer, maar het is niet anders!'

STROKE PLAY (GOLF ZOALS HET NORMAAL WORDT GESPEELD)

In Stroke Play hebben de meeste top-golfers veel meer het gevoel dat zij tegen de baan spelen dan tegen hun tegenstanders. In dit spel is het ook niet de bedoeling om holes te winnen (zoals bij Match Play) of om de holes te winnen die het meeste geld opleveren (zoals bij Skin Play), maar om over 18 holes de laagste score te behalen. Zoals Jack het stelt: "Stroke Play is een spel over 18 holes, maar je kunt het maar met één slag tegelijk spelen."

Om dit heerlijke spel onder de knie te krijgen moet je met de cursor de richting van de bal bepalen, je ogen op de "Power"-lijn houden en slaan!

O ja, trek je niets aan van die enorme mentale druk.

HET KIEZEN VAN JE CLUBS

Beginneling *De computer bepaalt de afstand tot de vlag en kiest automatisch de club met het maximum-bereik dat daar het dichtst bij in de buurt ligt (zie de "Club Distance Chart"). De club verschijnt in het "Club Selection" vak rechts onderin je scherm, samen met de maximale afstand die ermee kan worden geslagen.*

Je kunt ook zelf kiezen in plaats van dat door de computer te laten doen door op de boven- of de onderkant van de vierpuntsdruktoets te drukken om door de inhoud van je clubtas heen te gaan.

Expert *Selecteer de juiste club voor iedere slag: in het "Club Selection" vak zie je de laatste club die je gebruikt hebt totdat je met je vierpuntsdruktoets een andere kiest door naar boven of beneden te gaan.*

Houd rekening met de afstand tot de pin midden onderin je scherm en met omstandigheden als de wind, obstakels en roughs.

Als je geen club kiest, kiest de computer automatisch een zandijzer in het zand, een putter op de green en een driver op de tee. Ben je elders, dan toont hij de laatste club die je hebt gebruikt.

Club Selection Chart

	DISTANCE	
CLUB	**MEN'S**	**LADIES'**
Driver	250 yards	225 yards
3 Wood	235 yards	211 yards
4 Wood	220 yards	198 yards
2 Iron	207 yards	186 yards
3 Iron	195 yards	175 yards
4 Iron	185 yards	166 yards
5 Iron	173 yards	155 yards
6 Iron	155 yards	139 yards
7 Iron	143 yards	128 yards
8 Iron	130 yards	117 yards
9 Iron	112 yards	100 yards
P-wedge	100 yards	90 yards
S-wedge	80 yards	72 yards
Putter	80 feet	80 feet

NOTE: These distances are calculated under near-perfect conditions. No wind, rough, slopes or hills. When you choose your clubs, be sure to compensate for all environmental factors.

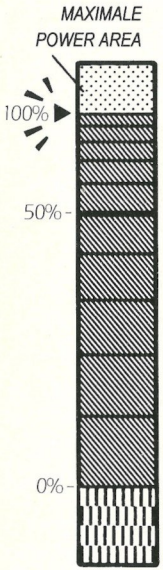
VERANDERING VAN JE BLIKVELD

Als je niet tevreden bent over de richting waarin je moet slaan - bijvoorbeeld omdat er een boom in de weg staat - kun je die veranderen:

1. *Druk links of rechts op de vierpuntsdruktoets om de cursor waarmee je de bal mikt voorbij één van de twee verticale streepjes links en rechts van de bovenkant van je scherm te plaatsen.*
2. *Schuif hem langs het linkerstreepje. Het beeld verandert dan automatisch en je ziet nu wat je zou zien als je alles van links zou zien.*
3. *Schuif hem langs het rechterstreepje en er gebeurt hetzelfde, maar nu van rechts gezien.*
4. *Als je wilt kun je zelfs doorgaan met naar links of rechts te zwenken om de hole van boven te bekijken vanaf de plaats waar je staat.*

DE LANGE, VERRE SLAG

De beweging van de Power Bar links op het scherm houdt direct verband met de verre slag die de speler op het scherm met de club maakt. Druk iedere slag DRIE keer achtereen op de A knop. De snelheid waarmee dat gebeurt bepaalt hoe je de bal raakt.



1. *Druk één keer op knop A om je club naar achteren te zwaaien.*
2. *Druk nog een keer op knop A om de afstand van je slag te bepalen (en de neerwaartse beweging van je club in te zetten).*
3. *Druk tenslotte nog eens op knop A om de bal te slaan en te bepalen hoe recht of hoe ver je hem links of rechts van de rechte lijn wilt slaan.*

DE POWER BAR

Het middelste deel hiervan is in tien stukken verdeeld. Elk hiervan vertegenwoordigt 10% van de afstand die je met de betreffende club kunt slaan (deze afstand wordt aangegeven op de "Club Distance Chart" op blz. 9).

De onderste lijn van de Swing Zone vertegenwoordigt dus 0% en een afstand van 0, de bovenste lijn 100% of de maximale afstand die volgens de computer met iedere club kan worden bereikt. De lijn die de helft aangeeft (de rode lijn) vertegenwoordigt 50% ofwel de helft van de maximale afstand. Het gebied boven de 100% is de maximale Power Bar Area, waardoor je nog verder kunt slaan maar waardoor de slag ook riskanter wordt.

Een voorbeeld:

Je staat klaar voor de tee naar een hole op 300 yards. Je pakt je driver met de bedoeling de bal zo hard mogelijk te raken. Als je een mannelijke speler hebt gekozen, is een driver in dit spel goed voor 250 yards.

1. *Druk op knop A om je backswing in te zetten. Als kwikzilver schiet er nu een kolom van onderuit de Swing Zone in de richting van de 100% lijn.*
2. *Houd de stijging hiervan goed in het oog. Probeer op de A knop te drukken zodra de balk de 100% lijn bereikt. Een driehoekig pijltje links van de Power Bar geeft precies aan waar je de bal raakt.*
3. *Om recht op je doel af te slaan (met de cursor waarmee je de bal mikt) moet je voor de derde maal op A drukken zodra de balk de nullijn weer bereikt.*

NB: De Nintendo vertelt je automatisch hoe ver je lange slag gekomen is. Druk na iedere slag op de A knop om bij je volgende slag te komen.

TE HARDE OF TE ZACHTE VERRE SLAGEN

Als je de tweede keer te laat op de A knop drukt terwijl je in de Maximale Power Area bent, sla je te hard. Daardoor komt de bal verder weg dan de maximale afstand die normaal voor je club geldt. Als je ook de derde keer op het verkeerde moment op A drukt en dus minder nauwkeurig slaat, wordt de daaruit voorkomende afzwaaier naar links of rechts op een willekeurige manier overdreven.

Druk je de A knop voor de tweede keer te vroeg in, dus terwijl de balk nog onder de 100% lijn is, dan is je slag niet hard genoeg. Het verschil hangt af van de mate waarin je te vroeg op A drukt: hoe eerder je drukt, hoe minder ver de bal komt.

WAT ADVIEZEN VAN JACK OVER VERRE SLAGEN

Te harde of te zachte verre slagen zijn lang niet altijd verkeerd. Dat hangt van de omstandigheden af. Soms MOET je te zacht slaan - bijvoorbeeld als je op 1,80 meter van het putje bent en je hebt een putter met een bereik van zo'n 25 meter in je hand. (Te zacht slaan heeft geen invloed op de nauwkeurigheid, wel op de afstand).

Anderzijds kan een betere golfer op voorsprong komen door juist heel hard te slaan. "Een perfect voorbeeld is de 15e hole op Augusta National", zegt Jack. "Bijna iedereen probeert daar de bal zo hard mogelijk te raken, omdat dit kan leiden tot een slag naar de green met een ijzer voor een twee-putts birdie."

AFZWAAIERS NAAR LINKS OF RECHTS

Als er geen wind is en je drukt voor de derde keer de A knop in zodra de balk op de onderste lijn van de Power Bar staat (die de nauwkeurigheid van de slag aangeeft), zal de bal precies rechtuit gaan. Maar niet iedere bal wordt nu eenmaal perfect geraakt dus zullen lang niet alle ballen een rechte baan volgen. Soms wil je dat zelfs niet!

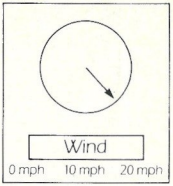
Hoe je een "hook" slaat waardoor de bal naar links afzwaait:

- *Druk op knop A voordat de gekleurde lijn de onderkant van de Swing Zone raakt. Met andere woorden: sla te vroeg en de bal zwaait naar links af.*
- *Hoe vroeger je drukt, hoe groter de afwijking naar links.*

Hoe je een "slice" slaat waardoor de bal naar rechts afzwaait:

- *Druk op knop A nadat de gekleurde lijn de onderkant van de Swing Zone bereikt. Met andere woorden: sla te laat en je slag zwaait naar rechts af.*
- *Hoe later je slaat, hoe groter de "slice".*

RISICO'S TIJDENS HET SPEL



• **Wind** *Feitelijk is de wind geen risicofactor op zich, maar een hindernis. En tal van topgolfers kunnen je verhalen vertellen over kampioenschappen die ze daardoor net niet gewonnen hebben.*

Stel je voor dat je middenin een cirkel staat met je gezicht precies naar een vlaggestok. De lijn in de cirkel is de wind. Stel je nu eens voor dat er een pijl op die lijn staat die van je af wijst. Deze geeft de richting van de wind aan.

Een balk waar "WIND" op staat — pal onder de cirkel — geeft aan hoe hard de wind waait. Dat gebeurt door middel van een rode wijzer die van links naar rechts beweegt.

Tips van Jack voor verschillende soorten wind

Wind van achteren *"Kies een club die één of twee niveaus lichter is dan je normaal voor de betreffende afstand gebruikt en sla dan heel hard. Wil je hoog slaan, geef hem dan een keiharde poeier!"*

Wind van voren *"Sla harder of kies een zwaardere club. Speel de bal ook van rechts naar links en plaats van recht naar voren of van links naar rechts."*

Dwarswind *"Je hebt twee mogelijkheden. Ten eerste kun je een "hook" of een "slice" tegen de windrichting in slaan, waardoor de bal min of meer rechtuit gaat. Maar je kunt ook proberen de bal even ver van de rechte lijn af te slaan als je denkt dat de wind hem zal verplaatsen door hem op de gebruikelijke manier te slaan. Hij wordt dan vanzelf naar het punt waar je hem hebben wilt geblazen."*

• **Rough** *Gebruik een zwaardere club of sla harder als je de bal uit het dikke lange gras langs de fraai gemaaide fairway wilt slaan.*

Zandvallen *Gebruik evenals bij de rough meer kracht of een zwaardere club om hieruit te komen.*

• **Water en buiten de baan** *Een bal in het water kost je een strafpunt. Je mag dan kiezen of je hem weer vanaf dezelfde plek wilt slaan of vanaf een plaats vlakbij het water (maar niet dichter bij de hole). Gebruik daarvoor knop A of B.*

Ook een bal buiten de baan kost je een strafpunt. Maar je mag hem dan alleen maar vanaf dezelfde plaats waar je eerder hebt geslagen opnieuw slaan.

• **Wagenpad** *Het hangt van de situatie af of een wagenpad een risico betekent of niet. De bal stuit er hoger en verder van op en dat kan je bij een probleemloze verre slag heel goed van pas komen. Maar soms stuitert hij daardoor ook de baan af.*

HET BETERE PUTT-WERK

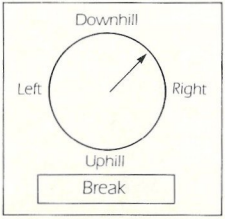
De richting van je putt bepalen *Stel je een onzichtbare rechte lijn voor die de bal, de hole en de cursor bovenin je scherm waarmee je richt met elkaar verbindt. Druk naar links of rechts om die "Ball Aiming Cursor" op het uiteinde van die lijn te plaatsen. Regel met de drie-toetsindrukken-methode en de Power Bar de afstand en de richting van je slag. Let op: met je putter kun je hooguit zo'n 25 meter ver weg slaan. Ieder stukje van de "Swing Zone" vertegenwoordigt dus een kleine 2 1/2 meter.*

Let op de vorm van de green *Helaas zijn greens vaak niet vlak, dus zullen veel van je putts niet rechtuit gaan. Op de "Break Indicator" zie je hoe ver een putt naar links of rechts zal afwijken en of je tegen een heuvel op dan wel naar beneden moet putten.*

Stel je voor dat er op de lijn in de cirkel een pijl staat die naar buiten wijst - dat is de richting waarin de putt (naar links of rechts) zal afzwenken als je recht op de hole mikt. Zie je geen lijn, dan verandert de bal ook niet van richting.

Wijst de pijl pal naar het zuiden (zoals op een kompas), dan moet de putt recht naar boven worden geslagen en zal hij dus niet van de rechte lijn afwijken. Putts omhoog gaan langzaam; geef dus de bal een stevige tik. Als de pijl pal naar het noorden wijst, moet de putt ook rechtuit de helling af worden geslagen. Dat gaat snel; sla dus niet te hard!

Een balk onder de richtingcirkel waarop "BREAK" staat geeft de mate van afzwenken van de putt aan. De wijzer is een rode balk die van links naar rechts op de meter beweegt. Staat deze helemaal links, dan is er geen afwijking, maar staat hij helemaal rechts, dan is de afwijking maximaal.

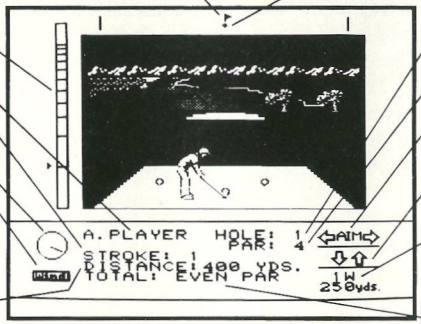


Denk eraan *dat de pins willekeurig geplaatst zijn en van ronde tot ronde van plaats kunnen veranderen. Iedere keer als je dus dichtbij een hole komt word je met nieuwe en moeilijker situaties geconfronteerd.*

Regel voor het opgeven *Je moet de bal in maximaal 50 slagen in de hole werken. Daarna ga je door naar de volgende hole... met een overwerkte putter.*

Een tip van Jack: *Druk zodra je je putter terugdoet in je tas op knop B, dan kun je meteen door naar de volgende tee.*

ZO ZIET JE SCHERM ERUIT



Plaate van de pin
Cursor voor richting bal
Power Bar
Nummer van de hole
Par voor de hole
Naam van de speler
Het aantal slagen
Wijzer voor richting wind en afwijking
Windsnelheid/afijking-afstand
Met deze cursor geef je de richting van je slag aan
Pijlen voor keuze clubs
Nummer van de club en de afstand die je ermee kunt slaan
Afstand tot de pin
Je totale score tijdens een Stroke Play
Het prijzengeld voor de hole tijdens een Skins-wedstrijd

KLEUREN VAN DE BAAN

De Green (geel-groen)

Elke green heeft een eigen structuur die van invloed is op het gedrag van de bal. Deze structuur wordt aangegeven door de donkergroene kleur.

De Fairway (groen)

Omdat de fairway dagelijks wordt gemaaid, kun je iedere slag met volle kracht slaan.

De Rough (donkergroen)

Beslist een risico, vooral op Engelse banen. Je verliest 40-50% van je slagkracht als je uit een rough wilt komen.

De Bunker (oranje)

Op een dergelijk strandje kun je helemaal niet hard slaan.

Het Water (blauw)

Het Wagenpad (grijs)

Buiten de baan (bruin)

GOLFTERMEN (DIE WE HIER MOGEN AFDRUKKEN)

DOUBLE EAGLE: Als je met drie slagen onder par een hole scoort.
EAGLE: Als je met twee slagen onder par een hole scoort.
BIRDIE: Als je met één slag onder par een hole scoort.
BOGEY: Als je met één slag boven par een hole scoort.
DOUBLE BOGEY: Als je met twee slagen boven par een hole scoort.
FAIRWAY: Het gebied met kort gemaaid gras tussen de tee en de "green".
HOOK: Als de bal plotseling van rechts naar links afzwenkt. Profs spreken dan over een "draw".
SLICE: Als de bal van links naar rechts afzwenkt. Profs noemen dat een "fade".
TEE SHOT: Je eerste slag naar een hole.
ROUGH: Het gebied langs de fairway waar het gras meestal lang en dik is en heel dicht opeen staat.
ROUND: Een "Round" is een golfspel van 18 holes.
BUNKER: Ook wel "trap" genoemd. Het is een klein zandstrandje, aangelegd op een strategische plaats - een hindernis die je zeker moet zien te vermijden.

ADVIES VOOR DE ENTHOUSIASTE AMATEUR

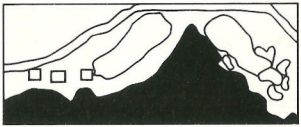
1. *Wil je een verre slag maken, kijk dan steeds naar de POWER BAR.*
2. *Gebruik geen houten maar een ijzeren club als je de bal uit zand of uit een rough moet slaan.*
3. *Moet je vanuit een lichte rough slaan, neem dan een club die één niveau zwaarder is dan je nodig hebt en bij een zware rough een club die twee niveaus zwaarder is.*
4. *Putting: Denk eraan dat de "Break Indicator" alleen de richting van de afwijking aangeeft als je direct op de hole mikt. Sla je de bal te hard of te veel naar links of rechts, dan verandert de "break" omdat je bal zich dan in een andere richting of met een andere snelheid langs de helling van de green voortbeweegt (een kwestie van natuurwetten).*

JACK NICKLAUS (SPELER VAN DE EEUW)

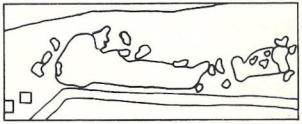
Na 30 jaar golfen op topniveau werd Jack Nicklaus tot Speler van de Eeuw uitgeroepen. Toen hij 13 was sloeg hij al een 69. Op zijn 17e speelde hij zijn eerste U.S. Open en op zijn 19e zijn eerste Masters. Bovendien heeft hij de eerste van zijn twee U.S. Amateurs gewonnen. Door zijn resultaten in de belangrijkste toernooien - 21 overwinningen en 19 tweede plaatsen - heeft hij een norm gesteld op basis waarvan alle andere golfers worden beoordeeld. Hij is ook de enige golfer die vijf toptoernooien heeft gewonnen.

18 VAN 'S WERELDS MEEST BIJZONDERE HOLES VOOR BELANGRIJKE GOLFKAMPIOENSCHAPPEN

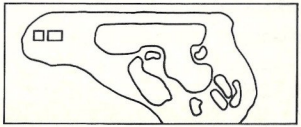
1. Nummer 1 op Pebble Beach (Par 4)



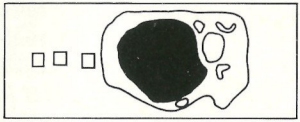
2. Nummer 14 op St. Andrews (Par 5)



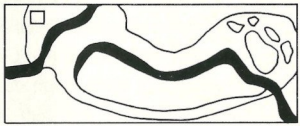
3. Nummer 10 op Riviera (Par 4)



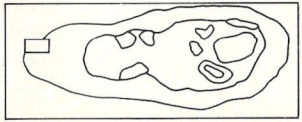
4. Nummer 4 op Baltusrol (Par 3)



5. Nummer 13 op Augusta (Par 5)

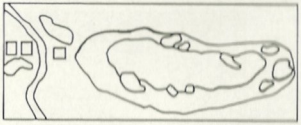


6. Nummer 18 op Muirfield (Par 4)

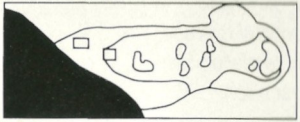


7. Nummer 7 op Pebble Beach (Par 3)

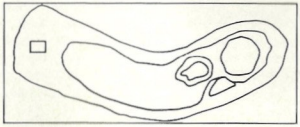
8. Nummer 18 op Oakmont (Par 4)



9. Nummer 12 op St. Andrews (Par 4)



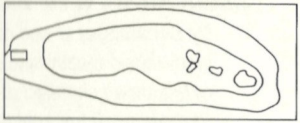
10. Nummer 10 op Augusta (Par 4)



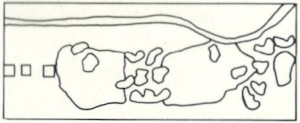
11. Nummer 11 op Baltusrol (Par 4)

12. Nummer 12 op Augusta (Par 3)

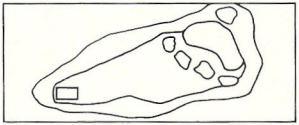
13. Nummer 18 op Riviera (Par 4)



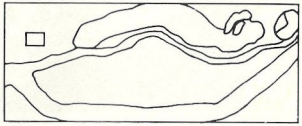
14. Nummer 17 op Baltusrol (Par 5)



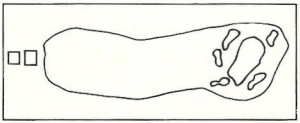
15. Nummer 12 op Royal Lytham (Par 3)



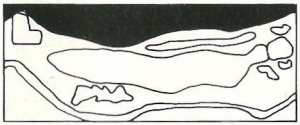
13. Nummer 17 op St. Andrew (Par 4)



16. Nummer 7 op Augusta (Par 4)



14. Nummer 18 op Pebble Beach (Par 5)



BEHANDEL UW KONAMISPEL MET ZORG

- *Dit Konamispel is een met precisie vervaardigd toestel met een ingewikkeld electronisch circuit. Vermijd het bloot te stellen aan overmatige schokken of extreme temperatuurverschillen. Probeer nooit het spel te openen of te ontmantelen.*
- *Raak de stroomdraden van het toestel niet aan en vermijd ieder kontakt met water zodat het spelcircuit niet beschadigd wordt.*
- *Zorg altijd ervoor dat het NES-Controlepaneel uitgeschakeld is als u het spel erin steekt of eruit haalt.*

English

⚠ WARNING : DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV ⚠

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

Français

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détériorié de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

Nederlands

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie; is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

JACK NICKLAUS'

GREATEST 18 HOLES OF MAJOR CHAMPIONSHIP GOLF™

Konami® is a trademark of Konami Industry Co., Ltd.
Produced in association with Jack Nicklaus Productions, Inc.
The Golden Bear Symbol and Jack Nicklaus' Greatest 18 Holes of Major Championship Golf are trademarks of Golden Bear International, Inc. Licensed from Accolade Inc.
© 1989 Accolade Inc.
All Rights Reserved. Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.
© 1991 Konami

Printed in Japan
Imprimé au Japon